La mythologie au fil du trait

Collège · LCA, français et arts plastiques

Les **10 illustrations** servent à observer et à inventer. Certains détails y sont séparés.

Les **4 modèles de l'activité** ont chacun un parcours continu : Minotaure, Méduse, Pégase et Cerbère.

Croisements, repassages et pauses pointe posée sont autorisés.

Une séance de 45 minutes

Temps	Étape	Rôle de l'enseignant
5 min	Observer	Faire nommer les figures et leurs indices visuels.
5 min	S'échauffer	Montrer un croisement, un repassage et une pause.
15 min	Tracer les modèles	Faire préparer le trajet au doigt avant chaque essai.
12 min	Créer	Aider à choisir deux indices et à les relier.
8 min	Présenter et faire le bilan	Faire expliquer les choix et une difficulté.

Matériel

Livret élève, stylo ou feutre fin, feuilles d'essai. Calque ou pochette effaçable selon les besoins.

En 35 minutes : choisir deux modèles guidés. Cerbère reste un défi bonus.

Accompagner le geste

La contrainte porte sur le mouvement du stylo.

Ce que l'on travaille

Reconnaître des éléments mythologiques ; sélectionner deux indices visuels ; anticiper un trajet ; expliquer ses choix.

Des aides concrètes

- Agrandir le modèle ou choisir le parcours le plus simple.
- Laisser essayer avec le doigt, un calque ou une pochette.
- Autoriser des pauses, pointe posée, et plusieurs essais.
- Garder peu de détails : une silhouette peut suffire.

Observer la réussite

Critère	Observation
Continuité	La pointe reste posée pendant la réalisation.
Indices visuels	Les deux éléments choisis sont présents et nommés.
Réflexion	L'élève explique un passage difficile ou une liaison.

La continuité s'observe pendant le geste. Le dessin terminé ne suffit pas à la vérifier.

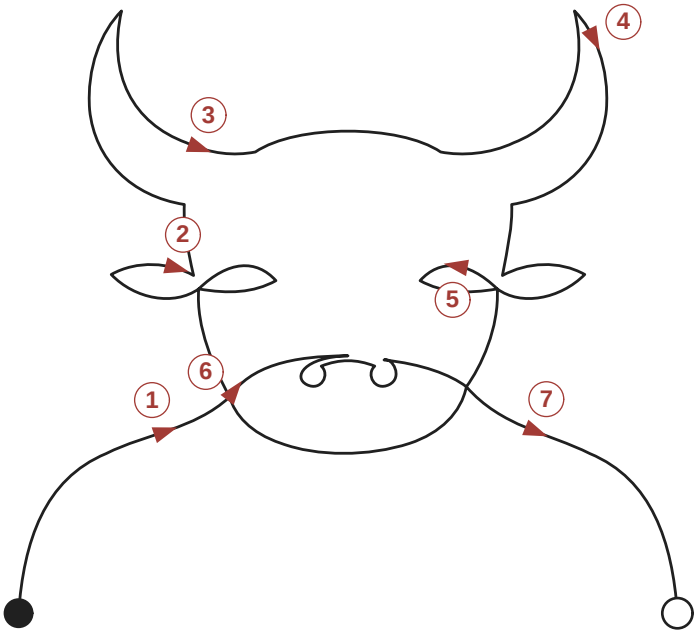
La ressemblance exacte, la vitesse et la régularité du trait ne sont pas des conditions de réussite.

Des chemins possibles

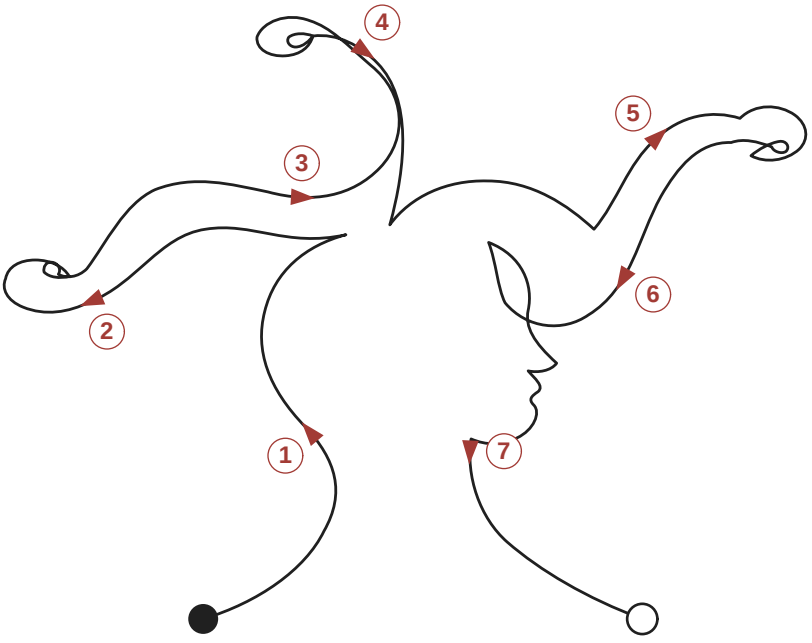
Point plein : départ · Rond creux : arrivée

Les chiffres donnent un ordre possible. L’élève peut suivre un autre trajet continu et repasser sur une ligne.

Le Minotaure



Méduse

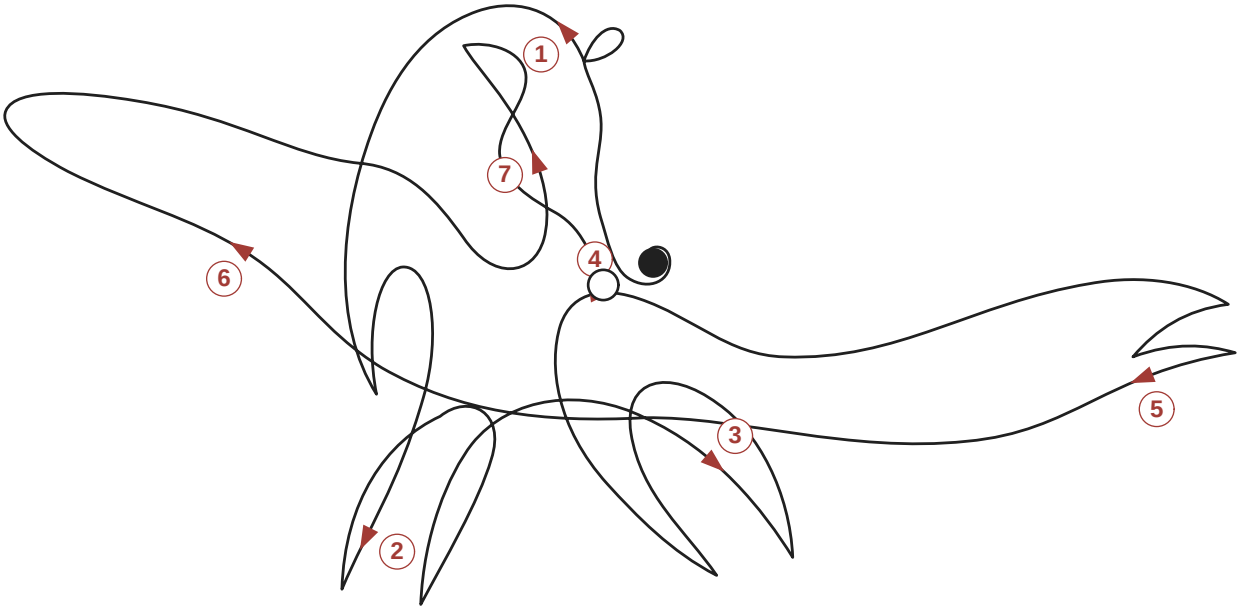


Des chemins possibles

Point plein : départ · Rond creux : arrivée

Les chiffres donnent un ordre possible. L'élève peut suivre un autre trajet continu et repasser sur une ligne.

Pégase



Cerbère

